# Волчья Ягода: REVISED

## Подземелье от редакций На Острие Куба и Шёпот Вихря

## Аннотация

Это подземелье представляет собой набор комнат, каждая из которых способна причинить боль игрокам. Многие элементы сделаны контринтуитивно и нечестно. Если вы хотите наказать своих игроков, то этот материал - отличный выбор, но не удивляйтесь, если они после этого перестанут с вами разговаривать. Однако, кого это когда-либо останавливало? Если вы осмелитесь опробовать на своих друзьях подземелье или даже пару комнат, то напишите о результатах в ЛС группы На Острие Куба. Вместе посочувствуем несчастным.

Приключение написано для игры Old School Essentials и рассчитано на персонажей 2-3 уровня, но не рекомендуется никому.
В тексте встречаются игровые термины, названия заклинаний и монстров, они выделены **жирным шрифтом**. Характеристики монстров и описания заклинаний можно найти в книге правил. Помимо этого, жирным шрифтом выделены важные элементы комнат, например, сокровища или ловушки.

## Таверна “Волчья Ягода”

Далеко в горах, посреди Мглистой Равнины, стоит небольшая таверна под названием Волчья Ягода. Этот незначительный перевалочный пункт служит постоялым двором для проезжающих изредка путников и позволяет заночевать в относительной безопасности. Внутри вы найдёте два этажа и подвал; на первом этаже расположены кухня, стойка тавернщика и зал для гостей, на втором спальные комнаты.
Сама таверна, а также вся мебель и посуда в ней выполнены из хвойных деревьев, растущих неподалёку.



*Гобелен в таверне. Красное полотно, золотая нить. Art by Шёпот Вихря*

Голодным путникам подают блюда из волчьего или кроличьего мяса с картошкой, потому что в округе больше ничего не водится. Из напитков в Волчьей Ягоде подают только подземельное сидро - смесь из сидра и ситро, которую, по легенде, настаивают под землёй. Из-за непостоянности сырья и нестабильности метода приготовления разные партии сидро обладают разными цветом и вкусом:

| **Цвет** | **Вкус** |
|---|---|
| Красный | Тыква |
| Алый | Пинаколада |
| Багровый | Шоколад |
| Бурый | Спирт |
| Вишнёвый | Моча |
| Гранатовый | Яблоко |
| Рубиновый | Имбирь |
| Сангрия | Ржавчина |
| Тициановый | Клубничный |

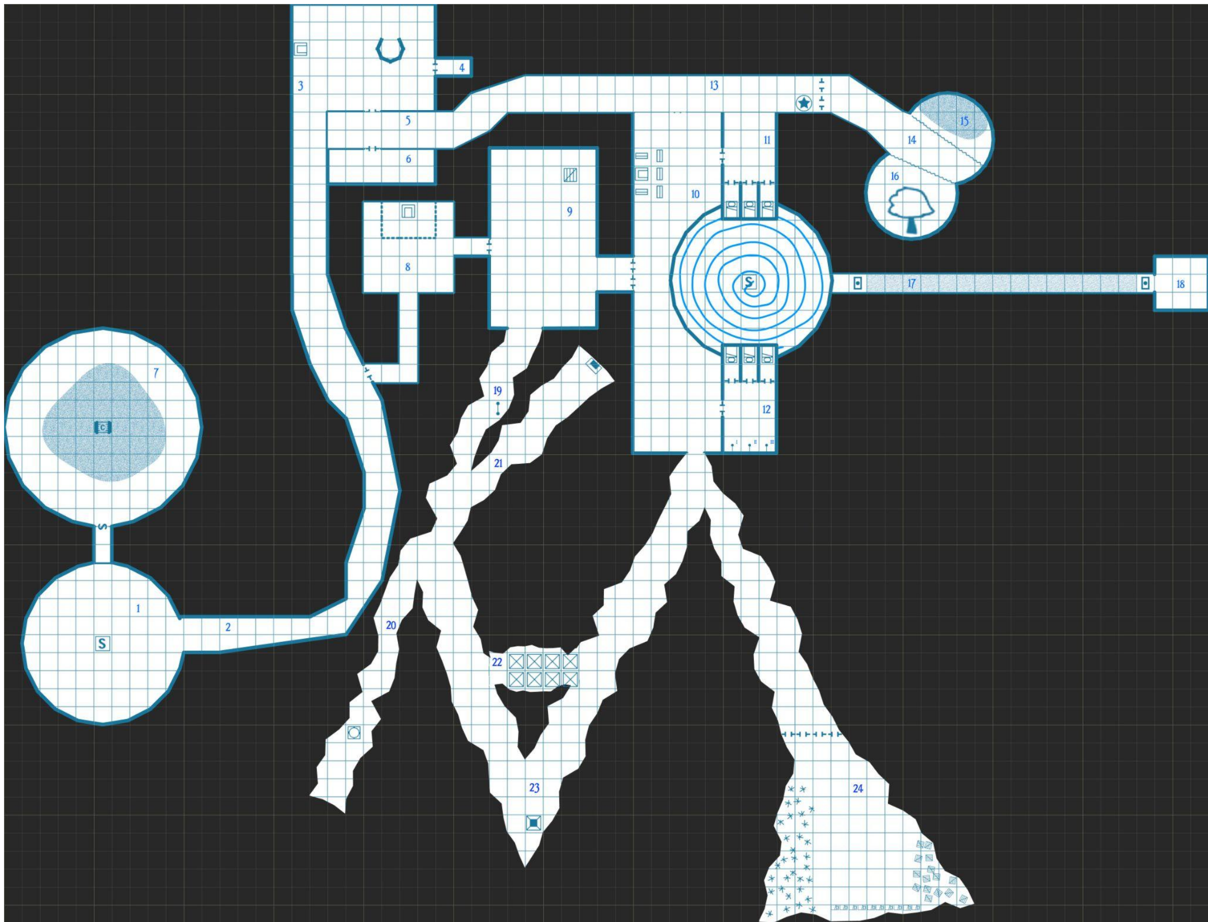
Тициановый цвет обусловлен попаданием волчьей ягоды в сырьё, поэтому вся партия сидро с клубничным вкусом отравлена. Персонажи, выпивающие кружку, должны пройти **спасбросок против Яда**, провалившие впадают в конвульсии и умирают через 1d4 часа.

## Как попасть в подземелье?

В какой-то момент пребывания персонажей в таверне, хозяин обратится к ним с просьбой помочь разобраться с наплодившимися в подвале волками и пообещает за это 100 зм.
Если персонажи принимают задание, то внизу их ждёт сражение с 1d4 **волками**, последний перед смертью проломит головой прогнивший пол и вся группа улетит далеко вниз в Комнату 1. От неминуемой смерти спасает только приземление на гору трупов, снижающую урон от падения до 0.

## Особенности подземелья

- Подземелье вырезано в горной породе
- Высота потолков 10 футов, если не сказано иначе
- Из-за скопления сточных вод и трупов запах в большей части подземелья ужасен, в некоторых областях персонажи должны будут пересиливать себя, чтобы не отравиться




*Карта подземелья под Волчьей Ягодой. Art by [Energuru]*

## Комната 1

В центре комнаты образовалась куча из тел разной степени разложения - именно на неё персонажи и приземляются, если проваливаются под пол в таверне (что снижает урон от падения до 0). Помимо людей, здесь можно увидеть эльфов, дварфов, полуросликов, орков и даже нескольких гномов с кожей ярко-синего цвета. Полезных вещей на мертвецах нет, но под трупами располагается люк, ведущий вниз. **Секретная дверь** : Люк в полу ведёт в комнату 7.

## Комната 2

В этом изломанном тоннеле стоит ужасная вонь из-за капающих с потолка сточных вод. За каждые 10 минут, проведённые в этом месте, персонаж должен пройти **спасбросок против Яда** или его **Телосложение** упадёт на 1. Всё потерянное таким образом **Телосложение** восстановится после отдыха в месте без жуткого запаха. Чуть южнее двери в комнату 3 стоит ржавая решётка, перекрывающая путь дальше. Из-за древности устройства персонажи получают бонус +1 на проверки, связанные с открытием или взломом решётки.

## Комната 3

Тоннель заканчивается полом, выложенным чередующимися чёрными и белыми плитками. Здесь шахматные ӧрки (подробнее на стр16) играют в шахматы, а возле западной стены на троне восседает их лидер Айван.
Посреди зала расположена лестница, ведущая наверх, но чтобы пройти к ней, надо победить вождя ӧрков в шахматы.

## Комната 4

Эта комнатушка является складом, в котором ӧрки хранят все нажитые сокровища.
**Сокровища**: Помимо оставленного персонажами на хранение, в этой комнате находятся 5 сундуков, в которых в сумме лежат 4763 зм, 1539 из которых не настоящие (покрашенная медь).

## Комната 5

По всей комнате хаотично раскиданы спальники, остальное пространство завалено мусором. Если персонажи двигаются с обычной скоростью, то они рискуют наступить в осколки стекла или напороться на ржавые металлические обломки (шанс 1 из 6 в каждой клетке комнаты для каждого персонажа). Если это произойдёт, то персонаж получает 1d4 урона, а его скорость снижается в 2 раза до излечения. Чтобы избежать столкновения с опасным мусором, персонаж должен перемещаться по комнате со скоростью в 4 раза меньше обычной.
**Сокровища**: Среди мусора можно обнаружить Серебряную бутылку - великое ӧркское сокровище. Стоимость 500 зм, вес - 300 монет.

## Комната 6

По всей комнате хаотично раскиданы спальники, остальное пространство завалено мусором. Если персонажи двигаются с обычной скоростью, то они рискуют наступить в осколки стекла или напороться на ржавые металлические обломки (шанс 1 из 6 в каждой клетке комнаты для каждого персонажа). Если это произойдёт, то персонаж получает 1d4 урона, а его скорость снижается в 2 раза до излечения. Чтобы избежать столкновения с опасным мусором, персонаж должен перемещаться по комнате со скоростью в 4 раза меньше обычной.
**Сокровища**: Среди мусора можно обнаружить фальшивую Золотую Бутылку (позолоченный мрамор). Стоимость 10 зм, вес - 600 монет.

## Комната 7

В комнату ведёт люк в потолке из Комнаты 1, высота потолка 20 футов. Сюда стекает основная часть сточных вод со всего подземелья, поэтому в центре комнаты образовалось огромное озеро мутной воды. Персонажи с обонянием после 1 минуты пребывания в этой комнате (и далее каждую минуту) должны пройти **спасбросок Яда**, провалившие могут только дёргаться и блевать, пока их не вытащат из комнаты.
В озере обитает гигантская глиста (**leech, giant**), которую не видно в грязной воде. Она охотится за всеми, кто заплывёт в озеро.

**Сокровища**: На дне (глубина озера - 20 футов) виднеется сундук (весит 5000 монет). Внутри 4999 фальшивых золотых монет (гладкий позолоченный камень) и одна настоящая.

## Комната 8

Пол, стены и потолок этой комнаты усеяны маленькими дырочками, диаметром полдюйма (примерно 1.27 см). У северной стены комнаты расположена клетка, на западной стене висит ключница с одним ключом.
В клетке сидит потрёпанный лысый мужчина средних лет в обносках. Когда персонажи входят в комнату, он встаёт и просит их помочь ему выбраться, объясняя, что ключ отпирает клетку. Ничего ценного у него нет и он не помнит, как тут оказался, но он готов помочь персонажам в дальнейшем путешествии.
**Ловушка**: Когда ключ вставляют и проворачивают, из всех дырочек вырывается огонь, заставляя персонажей в комнате пройти **спасбросок против Дыхания** или получить 3d10 урона в случае провала. Клетка и мужчина огнеупорны.



*Огнеупорный мужик. Art by [Шёпот Вихря]*

## Комната 9

Комната заполнена маленькими чёрными насекомыми, которые способны закусать любого, кто пройдёт внутрь. Их отпугивает яркое свечение, поэтому персонажи с источником света смогут видеть на 5 футов и не будут атакованы.
В комнате произошла утечка газа, поэтому любой открытый огонь в комнате провоцирует хлопок, убивающий всех насекомых и наносящий 5d6 урона персонажам в комнате. За пределы комнаты хлопок не выходит.
**Сокровища**: В северо-восточном углу комнаты лежит собрание научных трактатов древней эпохи с заметками на полях от неизвестного автора, критикующего содержание каждой из книг. Всего в углу лежит 10 книг, каждая стоит 150 зм и весит 100 монет, но в случае возгорания все они будут уничтожены.

## Комната 10

В этой просторной комнате расположился Торговец! Богато одетый джентльмен в годах стоит за деревянной стойкой у западной стены и предлагает услуги по продаже и покупке снаряжения, а также съёму комнат. Он может рассказать про пещеры Смӧрфов и упомянет, что северные крыло занято гостями. В этой комнате можно купить и продать любые немагические вещи из книги правил с наценкой 50%.
Торговец не является человеком, он **Ифрит** под прикрытием, а Торговец - его имя.
Значительная часть комнаты застлана когда-то красивым ковром, расшитым спиральным узором. Сейчас он сильно потускнел и весь в дырках. Если прорезать ковёр под местом, где оканчивается спираль, то можно обнаружить люк, ведущий куда-то вниз.
**Обет Неразглашения**: Торговец договорился с джинном (Комната 17), что не будет рассказывать о нём и не будет продавать ключи, отпирающие ведущие к джинну двери, если только кто-то сам не спросит, есть ли у Торговца ключ.
**Особое Предложение:** Если торговец увидит, что у персонажей есть много денег (хотя бы 1000 зм), то покажет самое ценное, что у него есть - книга Волчья Ягода. Он объяснит, что эта книга является путеводителем по подземелью и способна открыть многие секреты этого места.  Торговец не читал её, потому что боится увидеть текст про себя. Если это случится, то он впадёт в безумие, потеряет маскировку и начнёт крушить всё вокруг, после чего улетит в свой родной мир.
За 10,000 зм Торговец готов продать эту книгу персонажам. Если они купят её, то выдайте им текст этого приключения. Сомнительная покупка, учитывая, что он лежит бесплатно в группе На Острие Куба, ну да ладно.
**Лутбоксы**: Раньше Торговец предоставлял услуги по платному хранению предметов. Если за вещами не возвращались в течение 95 лет, то он забирал их себе. В итоге у Торговца осталось много небольших картонных коробок, в которые он даже не заглядывал. Он готов расстаться с ними по 50 зм за штуку, при условии, что персонажи могут заглянуть внутрь только после оплаты и возврата средств нет. Всего в наличии 987 коробок. Для определения содержимого обратитесь к таблице на следующей странице.

| d100 | Лут |
|---|---|
| 1-5 | Коричневый сюрприз |
| 6-15 | Сувениры |
| 16-30 | Печенье с предсказанием |
| 31-40 | Фальшивые деньги |
| 41-50 | Живность |
| 51-65 | Сокровище с подвохом |
| 66-75 | Подземельное сидро |
| 76-90 | Снаряжение |
| 91-95 | Деньги |
| 96-100 | Сокровище |

**Коричневый сюрприз:** Кто-то насрал в эту коробку. Кто это сделал и когда, остается на усмотрение Мастера. Можете даже придумать небольшую таблицу.
**Сувениры:** В этой коробке лежит всевозможный мусор - пустые бутылки, жмых от последней партии сидро, обломки фальшивых монет, обглоданные кости, поломанное снаряжение и т.д. Ничего ценного, но можно забрать с собой и хвастаться.
**Печенье с предсказанием:** В этом ящике лежит маленькая засохшая печенька с бумажкой внутри. Несмотря на то, что печенью более ста лет, оно всё ещё вполне съедобное. Чтобы узнать, что написано на бумажке, сверьтесь с таблицей:

| d10 | Предсказание |
|---|---|
| 1 | Они убьют тебя на привале |
| 2 | Ты приёмный |
| 3 | Она никогда не любила тебя |
| 4 | Обернись |
| 5 | Ты пидор |
| 6 | Кто прочитал тот сдохнет |
| 7 | Вкладывайся в ценные бумаги |
| 8 | Волков бояться - в данж не ходить |
| 9 | Смелым всё по плечу, а ты лох |
| 10 | Не доверяй табличке |

Персонаж, которому выпал результат 6, должен пройти **спасбросок Смерти**, провал - смерть.
**Фальшивые монеты:** В этой коробке лежит 3d100 медных монет, покрашенных золотой краской.
**Живность:** Когда персонажи открывают коробку, на них бросаются разъярённые существа, находившиеся там. Бросьте 1d6. 1 - 1d3 огненных жука (**fire beetle**), 2 - 1d6 пчёл-убийц (**killer bee**), 3 - 2d3 стиржа (**stirge**), 4 - орущий гриб (**shrieker**), 5 - рой кусачих мух (**insect swarm**) с 1d3+1 хит дайсами, 6 - **спектр**.
**Сокровище с подвохом:** Персонажи достают часть обмундирования, такую, как шлем, наручи, сапоги, перчатки и т.д. Для определения материала сверьтесь с таблицей на стр. 237 в книге правил или выберите сами. Если кто-нибудь найденное снаряжение, его **Класс Доспеха** становится равен **Классу Доспеха** человеку без брони и щита. Снаряжение проклято - после того, как наденешь, оно не снимается. Избавиться от проклятия можно или с помощью заклинания **снять проклятие** и подобным, или с помощью поцелуя русала (русал из комнаты 15 про это не знает).
**Подземельное Сидро:** В коробке обнаруживается 1d6 порций подземельного сидро разных цветов (бросать по табличке на стр. 2).
**Снаряжение:** Внутри лежит случайная вещь из списка снаряжения на стр. 42 из книги правил. Все вещи в хорошем состоянии, как будто их недавно купили у торговца, рационы и чеснок съедобны, вино не скисло.
**Деньги:** Персонажи находят 3d20 золотых монет.
**Сокровище:** В коробке лежит ценный предмет! Бросьте 1d8:
1 - сумка поглощения (**bag of devouring**)
2 - шлем смены мировоззрения (**Helm of alignment changing**)
3 - красивый хрустальный шар (вес 200 монет, стоимость 400 зм)
4 - флакон с волками. При разбивании призывает 1d4 **волка** на месте разбивания, если выпить, то волки призовутся внутри и попытаются выбраться.
5 - проклятый свиток переброса характеристики (**cursed scroll of ability score re-roll**)
6 - зеркало захвата жизни (**mirror of life trapping**)
7 - волшебная палочка предсказания погоды (**wand of Predict Weather**) с 27 зарядами
8 - жезл чревовещателя (**rod of Ventriloquism**) с 15 зарядами.
Эти предметы уникальны; второй раз они выпасть не могут. Если вы получаете такой же результат при последующих бросках, вместо сокровища персонажи обнаруживают случайную печеньку с предсказанием.

# Комната 11

Посреди комнаты лежит стеклянная бутылка с красивым кораблём внутри, вокруг которого стоят пять человек в красочных одеждах. Пол весь мокрый, стоит запах морской соли. Люди в комнате представятся пиратами и скажут, что каким-то волшебным образом оказались здесь, а их корабль уменьшился и попал в бутылку. Они попросят персонажей помочь, но сами не знают, как.
**Ловушка**: Персонаж, прикасающийся к кораблю или пирату, должен пройти спасбросок магии. Проваливающие уменьшаются и перемещаются в заточение в бутылку к другим неудачникам.

## Комната 12

В этой комнате стоят три рычага. Торговец и пираты не в курсе о их предназначении. Дергающего первый рычаг бьёт током (**спасбросок против Жезлов**, провал - 1d8 урона, успех - половина), дергающего второй опаляет огнём из базы рычага (**спасбросок против Дыхания**, провал - 2d6 урона), под дёргающим третий открывается яма с кольями глубиной 10 футов (**спасбросок против Паралича**, провал - 1d6+1d4 урона). Когда все три рычага дёрнуты (независимо от последовательности), на последнего дёрнувшего падает свинцовый сундук (**спасбросок против Паралича**, провал - 2d6 урона, если персонаж в яме, то провал автоматический и урон увеличивается до 3d6).
**Сокровища**: в незапертом сундуке лежит 439 золотых монет и Кольцо Слабости (**Ring of Weakness**)

## Комната 13

В конце длинного коридора на постаменте стоит каменная статуя (**Rock Living Statue**) рыцаря в доспехах с простёртой ладонью. Когда персонажи приближаются, рыцарь говорит, что чтобы пройти дальше, надо дёрнуть его за палец на протянутой ладони. Статуя не может двигаться и не причинит вред персонажам, если они её проигнорируют; дверь позади неё открыта.
**Ловушка**: Если кто-то дернёт статую за палец, из её заднего прохода вырывается зловонное облако (**Cloudkill**), как если бы заклинание с таким названием наложили на дёрнувшего, затрагивая максимальное количество персонажей.

## Комната 14

В этой комнате есть проходы в Комнату 15 и Комнату 16, занавешенные шторами. Из Комнаты 16 слышен тихий плач нескольких высоких голосков.

## Комната 15

Почти всю комнату занимает подземное озеро, в котором плавает **русалка**. При виде персонажа мужского пола она показывает на мешочек с деньгами и манит его к себе пальчиком на поцелуй. Если персонаж поддастся искушению, то иллюзия спадёт и **русалка** превратится в **русала**. Он противно посмеётся и отдаст поцеловавшему мешочек с 50 зм.
**Сокровища**: В озере есть затопленный фонтан, на его дне можно найти 10 платиновых монет, но **русал** не даст собрать их просто так.



*Русал в подземном озере зовёт мужчин целоваться. Art by Black Hood*

## Комната 16

Вся комната, включая потолок и стены, застлана корнями. 2d4 **дриад** плачут возле большого дерева на юге комнаты. Если спросить их, в чём проблема, то расскажут, что Великое Древо умирает, потому что давно не слышало хорошей шутки, и попросят персонажей помочь.
Поскольку логика деревьев отличается от людской, любая человеческая шутка окажется слишком смешной, Древо раскатисто захохочет и умрёт от сердечного приступа. Если это случится, то дриады разозлятся и атакуют персонажей.
**Сокровища**: В толще Древа находится его Сердце - большой кусок огранённого красного стекла в форме сердца. Стоимость 5 зм, вес - 350 монет.

## Комната 17

Вход в эту комнату преграждает дверь с замком. Ключ от замка висит на ключнице в Комнате 8, дубликат можно купить у Торговца за 150 зм.
За дверью находится длинный коридор, заполненный бесцветной жидкостью без вкуса и запаха. Жидкость заканчивается на уровне пола, глубина - 10 футов. Плотность жидкости сильно меньше воды, поэтому в ней невозможно плавать.
Ключ от двери на той стороне коридора давно утерян, дубликат можно купить у Торговца за 150 зм.



*Дзой'Хол, великий Джинн. Art by* [*Шёпот Вихря*]

## Комната 18

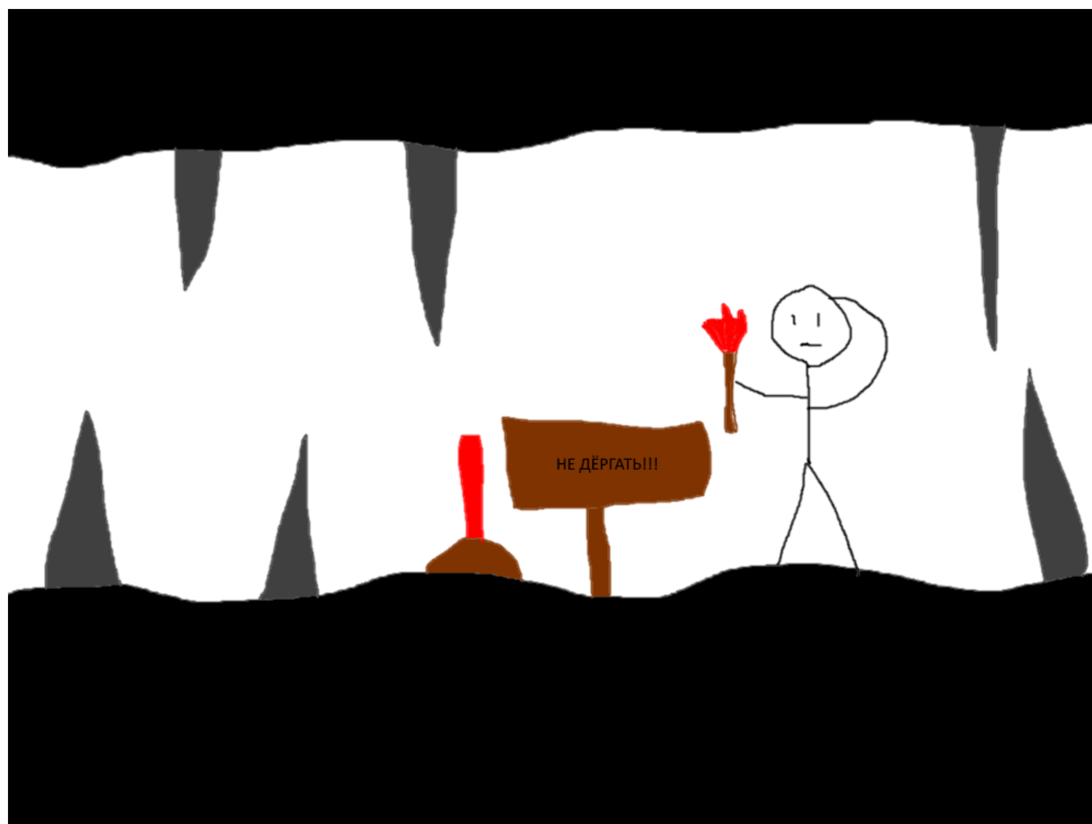
Посреди этой небольшой пустой комнаты лежит маленький чёрный куб из неизвестной каменной породы, в нём что-то гремит, на одной из граней можно заметить небольшое отверстие под ключ. Коробочку можно сломать, это займёт 1 раунд и потребует успешной проверки **открывания дверей** с штрафом -1 к броску. Ключ можно купить у Торговца за 500 зм.
Внутри сидит **джинн** по имени Дзой'Хол, который злится, что персонажи сломали/открыли его дом, но делает вид, что очень этому рад. "В награду" Дзой'хол исполняет три желания, максимально их извращая. Например, если кто-то попросит много денег, то джинн может скинуть на него сундук, полный медяков. Дзой'хол не отвяжется от персонажей, пока они не загадают все три желания.
**Сокровища**: Неполоманный куб стоит 500 зм и весит 300 монет.

## Пещеры Смёрфов

Комнаты 19-22 представляют собой сеть естественных пещер, в которой живут смёрфы. Подробнее о них написано на стр. 17.

## Комната 19

Посреди прохода стоит покрашенный красной краской рычаг в вертикальном положении, рядом с ним табличка с надписью "НЕ ДЁРГАТЬ!". Если кто-то осмелится нарушить предписание, то как только рычаг перейдёт в горизонтальное положение, во всём подземелье обрушатся потолки и все находящиеся внутри получат 10d10 урона.




*Хммм...Что же делать? Art by Energuru*

## Комната 20

Вся комната завалена трупами разной степени разложения, от совсем новых до скелетов (полезных вещей нет). В центре стоит пьедестал с большим огранённым алмазом на шёлковой подушечке.
**Сокровища**: Алмаз стоит 1000 зм, весит 250 монет, подушечка стоит 200 зм, весит 100 монет.
**Ловушка**: Касание алмаза активирует хранящееся внутри драгоценного камня заклинание Восставший Труп (**Animate Dead**). Пять трупов встают как **скелеты** с 2 хит дайсами, десять встают как **зомби** с 3 хит дайсами.

## Комната 21

У северо-восточной стены на кубической формы булыжнике лежит скрижаль под названием Страницы Превращения.
Давным-давно великан Гарик Сайгак, гуляя по мглистой низине, насрал огромную кучу и пошёл дальше. Это увидел злой маг Веня Уордфорк и в качестве злой шутки наложил на говно иллюзию подземелья. Со временем это “подземелье” было заселено разными монстрами, в нём появились ловушки, сокровища, а сверху даже построили таверну.
Если кто-то прочитает Страницы Превращения, то эта иллюзия развеется и все стены, пол и потолок в подземелья превратятся в тёплое и мягкое говно. Персонажи должны пройти **спасбросок против Яда** или их начинает тошнить от вони (-2 на броски попадания и скорость снижается вдвое до покидания говна).
Перемещение по рыхлой поверхности тяжело даётся тем, кто много несёт. Сверьтесь с таблицей Говняного Передвижения, чтобы узнать, что происходит с каждым из персонажей:

| **Сколько персонаж несёт?** | **Говняное передвижение** |
|---|---|
| До 400 монет | Ноги слегка утопают, нет штрафов |
| До 600 монет | Ноги утопают по лодыжку, -15 футов к скорости исследования |
| До 800 монет | Ноги утопают по колено, -30 футов к скорости исследования |
| До 1600 монет | Ноги утопают по пояс, -45 футов к скорости исследования |
| Свыше 1600 монет | Персонаж утопает в говне безвозвратно. Не стоило быть таким жадным! |

Если персонаж несёт более 400 монет, то со временем он погружается всё глубже - за каждую минуту, проведённую в подземелье после Превращения, скорость исследования снижается на 5 футов. Когда суммарный штраф достигнет 60 футов, персонаж окончательно утопает в говне и умирает.
**После превращения случайные встречи не происходят.**

## Комната 22

В этом проходе вместо пола ржавая металлическая решётка (можно снять или уничтожить одну клетку за один ход), под которой роятся 4 серые слизи (**grey ooze**), выкрашенные в синий цвет. Решётка проваливается под персонажем с шансом 1 из 6 в каждой клетке комнаты для каждого персонажа, высота над полом 20 футов. По углам расположены лестницы, но наверху они упираются в решётки.

## Комната 23

В южной части этой комнаты находится машина кубической формы размером 10 на 10 на 10 футов, внизу стоит табличка с надписью “КУБИНАТОР”. В одной из граней Кубинатора есть дыра, в которую может влезть человеческое тело. Если засунуть туда какой-либо предмет и покрутить торчащую рядом ручку, то предмет переработается: материя выйдет из верха машины в виде кубиков, которые странным образом идеально помещаются в решётку в Комнате 22, а из противоположной грани польётся синяя краска в стоящее возле желоба ведёрко.

## Комната 24

В этой расширяющейся к югу просторной пещере обитают Смöрфы - гномы с синей кожей. Подробное описание этой фракции вы можете найти на стр. 17
На юге рядами стоят небольшие кровати с синими пятнами - здесь смрöфы отдыхаютУ восточной стены аккуратно высажены ягодные кусты, подозрительно совпадающие с использующимися в подземельном сидро. У западной стены стоят ящики с небольшими кубиками из непонятного органического материала (см. Комнату 23).

## Случайные Встречи

Проверка на случайные встречи совершается раз в два хода, встреча происходит с шансом 1 из 6.

| **1d6** | **Результат** |
|---|---|
| 1 | Крокодилы |
| 2 | Гигантский Краб |
| 3 | Гули |
| 4 | Невидимый Охотник |
| 5 | Öрки или Смöрфы |
| 6 | Мерцающий пёс |

**Крокодилы**: из направления, куда идут персонажи, появляется d4 крокодила (**normal crocodile**). Они голодны и любят плоть гуманоидов.
**Гигантский краб**: персонажи слышат щелчки, после чего сзади к ним подкрадывается **гигантский краб**, интенсивно щёлкающий клешнями.
**Гули**: Персонажи замечают перед собой 1d6 трупов (**ghoul**), лежащих на животе. Когда расстояние между партией и трупам сокращается до 20 футов, тела начинают подкатываться к группе и нападают.
**Невидимый Охотник**: В подземелье живёт весёлый невидимый охотник (**invisible stalker**), обожающий шутки. Его любимая - подкрасться к ничего не подозревающей жертве и убить одним ударом, после чего убежать.
**Ёрки или смёрфы**: Если встреча происходит в комнатах 1-18, то на пути группы встречаются 1d4 ёрков-шахматистов Если в комнатах 19-22, то 1d6 смёрфов.
**Мерцающий пёс**: возле ног одного из персонажей появляется мерцающий пёс (**blink dog**), нюхает ногу и начинает на неё мочиться.



*Невидимый Охотник. Art by Black Hood*

# Фракции

## Ӧрки-шахматисты

В подземелье расположилась группа ӧрков, называющихсебя шахматистами. Главарь по имени Айван раньше был десятником, однако один из ӧрков умер, поэтому сейчас его звание девятник.
Они носят бумажные шляпы, выкрашенные в чёрно-белую сеточку, и целый день играют в “шахматы”.
Ӧрки ненавидят смӧрфов, а особенно их главаря Смӧрфетту, за голову кажд_ой поган_ессы они готовы заплатить персонажам по 25 зм, а за голову главной 100 зм.
Помимо шахмат и охоты за головами, ӧрки могут предоставить услуги по хранению сокровищ (в Комнате 4) за 5% от их стоимости в день. Если персонажи выдают ӧркам ценностей больше чем на 1000 зм, то при следующей встречи группе с горечью сообщат, что у ӧрков случился переворот и Ӧрочья Социалистическая Республика национализировала все государственные активы.
**Характеристики**: Для ӧрков используйте характеристики **орков**, у Айвана на 1 хит дайс больше.



*Девятник Айван*



*Генсек Айван после переворота*

*Art by [Шёпот Вихря]*

### Правила игры

Ӧрочьи шахматы наследуют правила из шашек, но все фигуры заменяются кучками грязи и мусора. Ӧрки придумывают новые правила на ходу, говоря, что это реальные правила и так всегда игралось, а если их поправить, то разозлятся и атакуют спорящего.
Персонажи также могут придумывать правила, потому что ӧрки не отличат придуманные персонажами правила от настоящих. Если победить ӧрка в шахматы, то он разозлится и атакует победителя.

## Смӧрфы

Смӧрфы - агрессивное и шаловливое племя гномов, придерживающееся матриархата. Из 20 гномов в племени женщина всего одна - Смӧрфетта - и именно она руководит остальными. Если в группе есть женщины или идентифицирующие себя так - делигат_ки Смӧрф_ок встретят их у входа в лагерь, пригласят в гости и расскажут, что занимаются выращиванием цветов, из которых делают целебные припарки и продают их Торговцу (торговец отрицает все связи с Смӧрфами).
Смӧрфы покрывают себя синей краской, которую они добывают из Кубинатора. Незванных путников они перерабатывают, а получившимися кубиками сырья кормят серую слизь из Комнаты 22, забирая всё ценное и продавая Торговцу. Слизь не трогает смӧрфов, покрашенных краской из Кубинатора.
Племя смӧрфов враждебно настроено по отношению ко всем мужчинам, кроме тех, которые добровольно присягают женщинам на службу. Они желают избавиться от племени Ӧрков-шахматистов, искренне ненавидя их, а в особенности главаря - девятника Айвана. Смӧрфетта готова платить по 250 см за голову любого из ӧрков, а за убийство Айвана отдаст целых 10000 см.
**Характеристики**: для смӧрфов используйте характеристики **гномов**, у Смӧрфетты на 1 хит дайс больше.



*Смӧрфетта. Art by Шёпот Вихря*

Когда вы в первый раз оказываетесь в племени, бросьте 2d6, добавляя бонус **харизмы** лидера отряда. Если отрядом руководит женщина, то бросок получает бонус +2, если мужчина, то штраф -2. От результата зависит, как племя отнесётся к вам.

| **Результат броска** | **Реакция** |
|---|---|
| 2 или меньше | БОЛЬШЕ КУБОВ ДЛЯ КУБИНАТОРА!!! Смёрфы набросятся на персонажей с целью принести в жертву Кубинатору. |
| 3-5 | Пассивная агрессия. Смёрфы будут едко комментировать действия персонажей и рекомендовать покинуть их лагерь. |
| 6-8 | Откровенное безразличие. Смёрфы не будут трогать персонажей и даже готовы будут выменять пару безделушек или арендовать пару спальников, а при случае обворуют. |
| 9-11 | Радость. Смёрфы подарят цветы женщинам в отряде и просят их убить Айвана, если персонажи согласятся, то подарят пять бутылок Подземельного Сидро. |
| 12 или больше | Гости! Праздник! Смёрфы устроят гулянку, накормят персонажей, предложат кров и даже не будут ничего красть. Славный народец! |